

УДК 81'243:371.382

РОЛЬОВА ГРА ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Кобзар О.І., Лешньова Н.О. (Харків)

У статті розглядаються особливості використання рольової гри з метою підвищення мотивації навчання іноземної мови. Даються практичні рекомендації з проведення рольових ігор.

Ключові слова: рольова гра, мотивація навчання.

В статье рассматриваются особенности применения ролевой игры с целью повышения мотивации обучения иностранному языку. Даются практические рекомендации по проведению ролевых игр.

Ключевые слова: ролевая игра, мотивация обучения.

Peculiarities of the role games use for the purpose of increasing motivation of studying a foreign language is considered in this article. The practical recommendations for the organization of the role games are given.

Key words: role game, motivation of studies.

Вимоги сучасності до фахівців підвищуються рік від року і включають не лише високий рівень знань та вмінь за фахом, але й володіння іноземною мовою як інструментом для здобуття нової інформації, яка публікується в міжнародних виданнях, а також як засобом спілкування.

З огляду на це на перший план виступає навчання з комунікативною метою. Комунікативний метод заснований на тому, що процес навчання є моделлю процесу комунікації. Процес навчання при цьому спрощений у порівнянні з реальним процесом комунікації, але він є адекватним йому за основними параметрами, які враховують усі основні якості процесу спілкування: діяльнісний характер, цілеспрямованість і мотивованість, ситуативна співвідносність, предметність, змістовність. Врахування цих параметрів забезпечує створення такого процесу навчання, який надає можливість розвивати у студентів усі якості мовлення як засобу спілкування [5:34].

Принцип комунікативної спрямованості визначає й зміст навчання – відбір та організацію лінгвістичного матеріалу, конкретизацію сфер та ситуацій спілкування, ставить викладача перед необхідністю відповідної організації навчального процесу, використання різноманітних організаційних форм для здійснення спілкування, які підвищують мотивацію навчання, у тому числі рольових ігор [2:68].

Перевагами рольових ігор вважаються такі якості, як максимальне наближення до реальних умов виробництва та наукової діяльності або до реальних життєвих ситуацій, широка самостійність учасників гри, прийняття рішень в умовах творчого змагання [4:193]. Невипадково видатні педагоги та психологи вважають рольову гру одним з найефективніших методів формування та розвитку навичок спонтанного мовлення [1-13].

Ігрові процеси у навчанні також вважаються важливим засобом збудження інтересу до навчання, підвищення мотивації, і їх потенціал дуже значний, оскільки студент

залучається до діяльності, накопичує пізнавальний досвід під час вирішення ігрових завдань [8:9].

Рольові ігри спрямовані на приведення у дію механізмів мотивації, а тому й на підвищення ефективності навчання іншомовного спілкування [1:111]. Рольова гра є особливим типом діяльності, в якому мотив полягає в самому процесі, у змісті самої дії [3:53]. Вона одночасно спирається на свідоме і підсвідоме оволодіння навчальним предметом, зокрема передбачає вплив на емоційну сферу студентів з метою полегшення запам'ятовування матеріалу. Саме в рольовій грі створюються передумови для використання усіх засобів впливу на психіку студентів, а також дотримується принцип індивідуального навчання через групове [2:73; 6:196].

Слід відзначити, що не усяка усна робота може викликати живий та неослабний інтерес у студентів. Лише вміло розподілене за мірою складності, збудоване на знайомому тематичному матеріалі, який цікавить студентів, насичене ігровими моментами навчання усного мовлення, яке створює впевненість у безперервному прогресі, є найефективнішим засобом підтримки інтересу студентів до вивчення іноземної мови [7:116].

Якщо комунікативна потреба студента зустрічається з актуальною темою мовлення, яка відповідає його особистим та віковим особливостям, стає внутрішнім мотивом для іншомовного спілкування, це саме приводить у стан активності більш складні механізми відображення, обмірковування і оперативної пам'яті [1:111]. Психологи відзначають, що, коли людина залучається до активної діяльності через мотив, вона продуктивніше запам'ятовує та глибше розуміє матеріал, а також більш зацікавлено виконує саму діяльність. Важливо зауважити, що за наявності відповідної організації внутрішніх мотивів іншомовного спілкування, навчання усного мовлення стає особисто-значущим та особисто-орієнтованим. У центрі навчання в цьому випадку знаходиться людина з її внутрішнім світом потреб та емоцій [1:111]. Тому під час створення рольових ігор викладач повинен враховувати коло інтересів студентів, ситуації спілкування повинні бути природними, а теми – цікавими для них.

Виходячи з цього, викладачі кафедри англійської мови Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна розробили комплекс рольових ігор ("My Family", "Meals", "The City I Live In", "University. My Speciality", "Business Contacts", "Scientific Conference"), які послідовно вводяться до навчального процесу за мірою зростання їх складності. Кожна гра складається з трьох етапів: підготовчого, ігрового та заключного. На наш погляд, дуже важливо при цьому організувати навчальний процес таким чином, щоб інтерес студентів підтримувався на високому рівні на всіх етапах рольової гри – від підготовчого до заключного. Видатні педагоги підкреслюють, що пізнавальний інтерес є одним з найбільш значних мотивів навчання у загальній структурі мотивації пізнавальної діяльності [9:10].

Підготовчий етап передбачає засвоєння лексико-граматичного матеріалу в процесі виконання тренувальних вправ, а також формування навичок усного мовлення під час виконання комунікативних вправ, які моделюють реальні комунікативні ситуації і не обмежують студентів у виборі мовних засобів.

Саме за допомогою рольової гри відбувається формування та розвиток мовленнєвих навичок та вмінь [6:204; 2; 13], що в значній мірі зумовлено високим рівнем зацікавленості студентів. Це підтверджується досвідом проведення нами рольових ігор і яскраво ілюструється на ігровому етапі, під час якого студенти демонструють не лише

знання лексико-граматичного матеріалу та навички спонтанного мовлення, але й творчі здібності. При цьому кожний студент має можливість відчувати себе актором, який прагне виконати свою роль якомога краще, адже від успіху кожного залежить успіх усієї гри взагалі. Таким чином, кожний студент зацікавлений в результатах не лише своєї роботи, але й роботи своїх товаришів. В процесі такого творчого співробітництва формується вміння працювати колективно, згуртованою командою над вирішенням спільної задачі, що дуже важливо для фахівця, незалежно від його фаху.

З цього приводу особливий інтерес у студентів старших курсів викликає рольова гра “Business Contacts”, яка містить у собі риси не лише навчальної, але й професійної діяльності. В цій грі використовуються комунікативні ситуації для вирішення конкретних питань, які виникають під час практичної роботи підприємств, а також науково-дослідницьких організацій. З метою максимального наближення до реальних умов майбутньої професійної діяльності фахівців, керівників виробництва та наукових закладів у цій рольовій грі передбачені ситуації, з якими вони можуть зіткнутися в своїй майбутній роботі (“Одержання позики у банку”, “Укладення угоди про постачання обладнання”, “Укладення контракту про створення сумісного підприємства” та ін.).

Також великий інтерес у майбутніх науковців викликає рольова гра “Scientific Conference”, яку можна розглядати як “репетицію” справжньої міжнародної наукової конференції, під час якої студенти виступають з доповідями англійською мовою, відповідають на запитання “учасників” конференції, вступають з ними в полеміку, відстоюють свою точку зору, наводять аргументи на користь або проти тої чи іншої гіпотези, а також обмінюються інформацією про останні досягнення у сфері професійної діяльності.

Важливим моментом є й розробка та розподіл ролей. Викладач повинен розподіляти ролі, враховуючи не лише лінгвістичні здібності, але й індивідуально-психологічні особливості кожного студента [6:208; 13:46] таким чином, щоб студент почувався природно в своїй ролі, був зацікавлений у ній і мав можливість продемонструвати свої творчі здібності у повній мірі.

Рольова гра створює на занятті позитивну емоційну атмосферу, яка сприяє усуненню у студентів психологічного бар’єру, забезпечує умови для невимушеного спілкування іноземною мовою, крім того, студенти одержують від гри велике моральне задоволення.

Практика показує, що використання рольових ігор у навчальному процесі значно підвищує мотивацію, а отже й ефективність навчання іноземної мови.

ЛІТЕРАТУРА

1. Зимняя И.А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке. – М.: Просвещение, 1985. – 160 с.
2. Китайгородская Г.А. Методические основы интенсивного обучения иностранным языкам. – М.: Изд-во МГУ, 1986. – 176 с.
3. Леонтьев А.А. Некоторые проблемы обучения русскому языку как иностранному. – М.: Изд-во МГУ, 1970. – 88 с.
4. Леонтьев А.А. Психология общения. – Тарту: Тартус. ГУ, 1974. – 219 с.
5. Пассов И.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. – М.: Просвещение, 1991. – 223 с.

6. Тер-Саакянц Г.М., Красовская Н.А. Применение ролевой игры // Методика интенсивного обучения иностранным языкам. – К.: Рад. шк., 1988. – С. 194-208.
7. Шубин Э.П. Основные принципы методики обучения иностранным языкам. – М.: Учпедгиз, 1963. – 192 с.
8. Щукина Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике. – М.: Педагогика, 1971. – 352 с.
9. Щукина Г.И. Актуальные вопросы формирования интереса в обучении. – М.: Просвещение, 1984. – 176 с.
10. Black V. Speaking Advanced / V. Black, M. McNorton, A. Molderez, S. Parker. – Oxford: Oxford University Press, 1993. – 102 p.
11. Golebiowska A. Getting Students to Talk. – Prentice Hall International (UK) Ltd, 1990. – 161 p.
12. Ladousse G.P. Role Play. – Oxford: Oxford University Press, 1992. – 181 p.
13. Livingstone C. Role Play in Language Learning. – London: Longman, 1983. – 127 p.